読者の広場

Design Wave誌にひと言

5月号（特集1「LSI 設計」ほどすてきな商売はない！ / 特集2「ボード設計」ほどすてきな商売はない！の号）について

● **開発現場におけるやりとりに臨場感があった**

画像システムができるまでのやりとりは，本音の部分でとても臨場感がありました．レベルの高い方のやりとりは読んでいても気持ちのよいものです．それに引き替え，自分の能力や相手のことを忘れた体力まかせのしごとのなんと多いことか．志気もなえます．一歩でもこのような設計者の方に近づきたいものです．（さちを）

● **「物」が実際に動いたときのそう快感がたまらない**

どんなに開発環境は進歩しても，実際に「物」ができ上がって，動かしてみないと，設計の正しさを確認できない．動かなくて何日も悩んだ結果，なんとか解決できたときのそう快感は，一種の麻薬のようなものではないだろうか．だからこの業界に入ると辞められない．（Mr.Johndoe）

● **新人には「これ読んで」で済むから助かる**

実際のボード設計における，FPGA使用システムの検証についてよく書かれていると思った．新人が来たときに開発ステップは教えられても，検証手法については「実務のときに」と言ったきりになってしまいがちである．したがって，「これ読んで」である程度済むのは助かります．（匿名）

ひと口（くち）コメント・コーナー

今月のお題「新人に戻れるとしたら，『どんな分野のしごと』につきたい？」

- 競合他社に転職（よその水はおいしそう）
- 最終製品の設計
- 今度は軍事関係のシステムに挑戦できればイイなぁ
- 今のしごと（LSI設計）がいちばん良いが，カテゴリはもっと華やかなほうがいい
- 企業の研究職．大学は研究以外の部分が大きいので
- 今と同じ職場でもOKなのですが，開発に没頭できる環境を整えてほしい
- 薬品会社ですね．電子業界ならソフトウェア系

次のお題「○○のおかげでプロジェクトが大成功！『○○とは？』」

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

GEH

法則107：タバコの法則1

喫煙時間の半分でもしごとに回せば，残業をしなくて済む．

法則108：タバコの法則2

急な仕様変更よりも「喫煙所 縮小の決定」のほうがもんくが多い．

● 追補

喫煙所を撤廃しようとすると，その有用性をしごとのプレゼンよりもうまく語ってくる．

● 追補2

真剣さが違う．



法則109：タバコの法則3

パソコンの故障よりもタバコの自販機の故障のほうがしごとに影響する．

法則110：タバコの法則4

きょうの上司は，もう30分も禁煙したらしい．

法則111：タバコの法則5

上司は，すでに被災地に何十万円も寄付したらしい．JTを通じて….

<筆者プロフィール>

GEH．回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記（http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm）』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2006年5月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなものののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろ ベスト3♪

第1位	特集2 第1章	これがプリント基板の組み立て工程だ！
第2位	特集1 第3章	システム全体を見渡しながら回路設計を行う
第3位	Design Wave設計コンテスト2006 結果発表	

♪お役立ちベスト3♪

第1位	特集1 第2章	LSIの中の基本部品を原理から理解する
第2位	特集1 第3章	システム全体を見渡しながら回路設計を行う
第3位	特集1 第1章	回路設計者として身を立てるための“土台”を築く